

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, M. Z. (2013). *Peningkatan Kualitas Pembejaraan IPA Melalui Model Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Media CD Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN Kandiri 01 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Alfarisi, T. (2014, July 3). *Mata Kuliah Basis Data*. Retrieved January 13, 2015, from informatikamu: <http://www.informatikamu.com/mata-kuliah-basis-data/>
- Arifin. (1978). *Strategi Pembelajaran*. Malang: IKIP Malang.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Borg, a. G. (1979). *Educational Research*. New York & London: Longman.
- Calfee R C, d. (2010). *Increas Teachers' Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction: Findings from the Read-Write Cycle Project*. *Issue in Teacher Education*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Penelitian Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Faisal, M. (2013, Mei 28). *Pengertian belajar & pembelajaran*. Retrieved from <http://ichaledutech.blogspot.com>
- Gintings, A. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Green, Timothy D. & Abbie Brown. (2002). *Multimedia Project in the Classroom*. California: Corwin Press, Inc.

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Dikses dari: <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi.
- Harmesen, D. (2005). *Journal Critique#2*. [Online]. Tersedia: : [www.tsclient/A/Daniel Harmesen.html](http://www.tsclient/A/Daniel%20Harmesen.html).
- Hermawan, Z. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran Di SMK Negeri 4 Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hofstetter, F. (2001). *Multimedia Literacy* (3rd ed.). Irwin: McGraw-Hill.
- Jacob, C. (2005). *Pengembangan Model 'CORE' dalam Pembelajaran Logika dengan Pendekatan 'Reciprocal Teaching' bagi Siswa Negeri 9 Bandung dan SMA Negeri 1 Lembang*. Bandung: Laporan Piloting. Tidak diterbitkan.
- Manser, M. H. (1991). *Oxford learner's pocket dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Margono, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2012a). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2012b). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, T. L. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resource*.

- Nirmala. (2009). *Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Dasar. Tesis PPs UPI*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Poesprodjo. (1987). *Beberapa Catatan Pendekatan Filsafatnya*. Bandung: Remaja Karya.
- Pressman, R. S. (2001). *Software Engineering : A Practitioner Approach*. McGraw-Hill Companies.
- Putro, B. L. (2012). *Diktat Kuliah IK 330 - Basis Data*. Bandung: Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ratna, N. K. (2010). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rozi, Z. F. (2010). *Perancangan Game House Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3. Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Sadiman, A. S. (1946). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa.
- Sagala, S. H. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijiono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2001). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. E, d. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suherman. E, K. .. (1990). *Petunjuk Praktis Untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Masalah komunikasi Matematika Siswa SMP*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Sumarmo. (1987). *Pemahaman dan Penalaran Matematika Siswa SMA Dikaitkan Dengan Kemampuan Penalaran Logik Siswa dan Beberapa Unsur Proses Belajar Mengajar .Desertasi*. Bandung: FPS UPI.
- Surya, M. (1981). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bandung: FIP IKIP Bandung.
- Susilna, Rudi dkk. (2006). *Kurikulum Pembelajaran*. FIP: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyanto. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Turocy, T.L. dan Von Stengel, B. (2001). *Game Theory*. Waltham: Academia Press.
- Von Neumann, J. dan Morgenstern, O. (2007). *Theory of Games and Economic Behavior(60th Anniversary Commemorative Edition)*. Pricenton: Pricenton University Press.
- Yuniarti, S. (2013). *Pengaruh Model Core Berbasis Konstekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa*. Bandung: Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Siliwangi Bandung.